

14 Zwanzig Fragen

Level
2-3



Ziele

1. Die Kinder erkennen, dass strategische Fragen effektiver zu Informationsgewinn führen, als unsystematisches Fragen.

Vorgehen

1. Beim Spiel „20 Fragen“ denkt ein Kind an eine bestimmte Sache und die Mitspieler versuchen mit 20 gezielten Fragen, welche nur mit Nein oder Ja beantwortet werden, den Begriff herauszufinden. Die Lehrperson gibt dabei die Oberthemen (z.B. Tiere, Fahrzeuge, Kindergarten etc.) vor.

Beispiel:

Kind denkt an eine Giraffe

MS: Ist es ein Tier?

K: Ja.

MS: Ist es ein Säugetier?

K: Ja.

MS: Hält man es als Haustier?

K: Nein.

MS: Lebt es im Wald?

K: Nein.

...

- Weiter auf der nächsten Seite -

Information



ab 10 Minuten



im Schulzimmer



Einzelarbeit



Partnerarbeit



Gruppenarbeit



Klassenarbeit

- » passende Themen und Begriffe festlegen
- » evtl. Begriffe schriftlich festhalten

Vorwissen

- » je nach Fragestellung
- » evtl. Zahlenraum bis 100

Material

- » keines



Vorgehen

2. Das Kind kann sich auch eine Zahl zwischen 0 und 100 ausdenken und die Mitspieler versuchen, die Zahl zu erraten. Vielleicht finden sie auch Strategien, um mit möglichst wenigen Fragen ans Ziel zu kommen.

Hinweis:

- » Das Kind flüstert der Lehrperson das gewählte Wort ins Ohr oder die Lehrperson gibt dem Kind ein Wort vor (so können die Kinder während dem Fragestellen das Wort nicht wechseln).
- » Es ist wichtig, mit den Kindern zu thematisieren, welches gute Fragen sind und welche Fragen weniger zum Ziel führen.

Variante

- » Die Fragenden erhalten ein Guthaben von z.B. 20 Chips und müssen für jede gestellte Frage einen Chip in ein Sparsäuli, Hut, ... werfen. Wer am Schluss noch am meisten Chips hat, gewinnt das Spiel.
- » Ähnliche Aufgabe: „Entscheidungsbaum“.

Kompetenzen Lehrplan 21

K1	K2	K3
Kompetenzstufen Informatik Lehrplan 21		
Ks a	Ks a	Ks a
Mehr Informationen finden Sie unter www.minibiber.ch/lehrplan21.html		Ks b
		Ks c
		Ks d

Kommunizieren und Kooperieren	Darstellen und Interpretieren	Begründen und Bewerten	Strukturieren und Modellieren
Rollen & Perspektiven	Codieren	Suchen, Finden, Sortieren, Ordnen	Codieren
Codieren	Objekte, Attribute, Funktionen	Lösungsanalyse	Objekte, Attribute, Funktionen
Logik	Formale Anleitungen	Formale Anleitungen	Logik
Suchen, Finden, Sortieren, Ordnen			Formale Anleitungen
Formale Anleitungen			

